

Henna Laitinen

KUIN LASTEN LEIKKIÄ

Leikin soveltaminen näyttelijäntyön ohjaamisessa

Opinnäytetyö

CENTRIA AMMATTIKORKEAKOULU

Esittävän taiteen koulutusohjelma

Tammikuu 2015

SISÄLLYLUETTELO

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT	3
2.1 Teatteri-ilmaisun ohjaajan työ	3
2.2 Aineiston esittely	4
2.3 Tutkimusmenetelmät	5
3 LEIKIN OLEMUS	9
3.1 Leikin alkuperä	10
3.2 Leikki opettaa	11
3.3 Leikki sosiaalista	12
4 LEIKIN MAHDOLLISUUDET LUOVASSA TYÖSSÄ	14
4.1 Leikki ja luovuus	14
4.2 Uudet ajatukset ja muodot	16
4.3 Flow-tila	17
5 LEIKKIVÄ TEATTERI	20
5.1 Leikkivä näyttelijä	21
5.2 Vapaa itseilmaisuus	23
5.3 Mielikuvitus	24
5.4 Kehon leikki	26
6 LEIKIN VAIKEUS JA VAKAVUUS	29
6.1 Leikisti vai tosissaan?	29

6.2 Lapsellinen leikki	30
6.3 Miksi ja miten?	31
6.4 Jäykkyys ja paine	32
7 LEIKKIVÄN NÄYTTELIJÄN OHJAAMINEN	34
LÄHDELUETTELO	37

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Yksikkö Kokkola	Aika Tammikuu 2015	Tekijä/tekijät Henna Laitinen
Koulutusohjelma Esittävä taide		
Työn nimi KUIN LASTEN LEIKKIÄ. Leikin soveltaminen näyttelijäntyön ohjaamisessa.		
Työnohjaaja Hilkka Hyttinen		Sivumäärä 39
Työelämäohjaaja		
<p>Opinnäytetyö käsittelee leikin soveltamista harrastajanäyttelijöiden ohjaamisen välineenä. Tutkimuksessa perehdytään leikin ominaisuuksiin ja avataan leikin määritelmää. Opinnäytetyössä pyritään löytämään vastaus siihen kuinka leikkiä voidaan hyödyntää näyttelijäntyön ohjaamisessa. Keskeisenä lähteenä käytetään ohjaaja Clive Barkerin kehittämää Theatre games-metodia.</p> <p>Opinnäytetyön aineisto kerättiin kolmesta produktiosta vuosien 2013 ja 2014 ajalta, joissa tutkija toimi ohjaajana. Leikin käytön onnistumista arvioitiin ohjaajan omien kokemusten, osallistujilta saadun palautteen ja ohjaajan muistiinpanojen pohjalta. Tutkimuksessa käytettiin pääasiassa fenomenologista tutkimusmenetelmää.</p> <p>Loppupäätelmänä todettiin, että leikin avulla näyttelijät voivat saavuttaa luovuuden tilan, jossa he voivat laajemmin ja vapaammin käyttää mielikuvitustaan, itseilmaisuaan ja löytää toimintatapoja ja rooleja, joita hyödyntää teatteri-ilmaisussa. Havaittiin, että leikin kautta teatteri-ilmaisu on luonnollista ja estoista vapaata.</p>		
Asiasanat flow, leikki, luovuus, mielikuvitus, näyttelijäntyö, teatteri-ilmaisu		

ABSTRACT

Unit Kokkola	Date Tammikuu 2015	Author/s Henna Laitinen
Degree programme Performing Arts		
Name of thesis LIKE CHILDREN'S GAME. Applying playfulness to actor training.		
Instructor Hilkka Hyttinen		Pages 39
Supervisor		
<p>This thesis discusses the use of playfulness and games in actor training. The term play is explained and the attributes of playfulness are explored. The researcher asks how playfulness can be used in actor training. Essential source for this thesis is the Theatre games method that was developed by director Clive Barker.</p> <p>The material for this thesis was collected from three productions in the years 2013 and 2014, in which the researcher worked as a director. The successfulness of the use of playfulness in actor training was evaluated based on the directors own experiences, the feedback from the actors and the notes the director took. Phenomenological research method was the primary research method.</p> <p>As a result it was concluded that through playfulness actors can reach a creative state in which they can use their imagination, express themselves and find methods and roles more broadly and freely. It was noted that through playfulness self-expression in theatre can be natural and free from inhibition.</p>		
Key words actor training, creativity, flow, games, imagination, playfulness		

1 JOHDANTO

Tutkin opinnäytetyössäni leikin mahdollisuuksia teatteri-ilmaisussa, erityisesti teatteri-ilmaisun ohjaajan työssä omissa ohjauksissani. Tutkimuskysymykseni on seuraava: kuinka leikkiä voidaan soveltaa harrastajanäyttelijöiden näyttelijäntyön ohjaamisessa? Perehdyn tätä varten myös leikin olemukseen ja avaan leikin määrittelmää. Sysäyksen leikin ja teatterin yhdistämiseen olen saanut amerikkalaisen teatteriohjaaja Clive Barkerin kehittämästä Theatre Games-metodista.

Tutkimukseni lähtökohtana on väite siitä, että leikkiminen on ihmiselle ominainen tapa olla (Heikkinen, 2010, 77). Taiteen tekemisen ei tarvitse olla ponnistelua - sen olen oppinut käyttäessäni leikkiä ohjaustyössäni ja osana opintojani. Tuskaisten esityksen työstämisen ja kohtausten jankkaamisen sijasta näyttelijä voisi antautua leikin tilaan, jossa uuden kokeileminen on sallittua ja mitään realistisen ajattelun rajoitteita ei tarvitse olla. Tällöin koko työryhmälle vapautuu luovaa leikillistä energiaa, joka ruokkii prosessia. Tärkeää on myös nostaa esiin toiminnan ilo, jota leikissä koemme.

”Mielihyvä, jota me saamme siitä kokemuksesta, että ruumiimme ja mieleemme toimivat hyvin, muodostaa kaikkien hyvänolon tunteiden perustan. Yksin leikkiminen tuottaa toiminnan iloa, ja toisten kanssa leikkiessämme me voimme lisäksi tuntea suurta mielihyvää yhdessä toisten kanssa toimimisesta” (Bettelheim, 1988, 199-200).

Käytän leikkiä ja leikillisyyttä synonyymeinä toisistaan, sillä ne ovat erottamattomasti sama asia. Määrittelemäni leikki on nimenomaan leikillistä asennetta, eli leikillisyyttä, eikä niinkään yksittäinen harjoite tai toiminto. Myöhemmin lisään työssäni leikin synonyymiksi myös käsitteen luovuus. Luovuus, omakohtaisuus ja omaehtoisuus ovat kaiken taiteen tekemisen ydin.

Käsittelen tutkimuksessani erityisesti niitä osa-alueita, joissa leikkiä ei ole mieles-täni vielä hyödynnetty riittävästi. Lämmittelyleikeistä ja ryhmäyttävistä leikeistä on kirjoitettu paljon, mutta esimerkiksi leikin flow-tilasta ja mielikuvitusta avaavasta vaikutuksesta vähemmän, joten siksi keskityn opinnäytetyössäni niihin.

Pohdin tutkimuksessani myös omaa suhdettani leikkiin ja sen muuttumista tämän tutkimustyön aikana. Tutkimukseni pohjautuu omien leikki ja ohjaamiskokemusteni lisäksi leikistä kirjoitettuun kirjallisuuteen ja siitä syntyneisiin havaintoihin. Tutki-musmenetelminä käytän fenomenologisia ja etnografisia lähestymistapoja, joissa havainnoinnilla ja omilla kokemuksilla on keskeinen rooli. Olen käyttänyt useita englanninkielisiä lähdeoteoksia ja olen kääntänyt ne itse suomeksi.

2 TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT

Käsittelen työssäni leikin olemusta erityisesti teatteri-ilmaisun ohjaajan näkökulmasta. Kaikkien havaintojeni ja kokemusteni pohjalla on ohjaajan työ, jota olen tehnyt harrastajanäyttelijöiden parissa ja tutkimukseni kontekstina on näyttelijäntyön ohjaus esitykseen tähtäävässä prosessissa. Seuraavassa avaan teatteri-ilmaisun ohjaajan työnkuvaa sekä aineistona toimineita ohjaustöitäni.

2.1 Teatteri-ilmaisun ohjaajan työ

Teatteri-ilmaisun ohjaajan ammattikuva on vakiintunut suomalaisen teatterin kentälle laajana ja monipuolisena teatterialan ammattilaisena, jolla on vahva yhteys sosiaaliseen työhön ja käytännön työkenttään. Teatteri-ilmaisun ohjaajalla voi olla merkittävä rooli kulttuurin alalla, sillä koulutus on välillä lähempänä sosiaalialaa kuin kulttuurialaa. Ja kuitenkin vahva taidepohja värittää koko koulutusta.

Teatteri-ilmaisun ohjaaja Reetta Vehkalahti on kuvannut hyvin Leikkivä Teatteri nimisessä oppaassaan teatterin ja teatteri-ilmaisun eroa. Hän puhuu siitä, kuinka teatteri-ilmaisussa on ensisijaisesti kyse kokemuksen tuomisesta tekijän itsensä ulottuville, sen sijaan, että pyrittäisiin ensisijaisesti tai ainoastaan taiteellisesti korkeatasoiseen esitykseen (Vehkalahti, 2008, 30). Harjoitusprosessin tarkoituksena on lähtökohtaisesti vahvistaa ja avata tekijän omaa luovaa ilmaisua, ja tukea näin harrastajien henkilökohtaista kasvua ja rakentumista ihmisinä. Oman kokemukseni mukaan teatteri-ilmaisun ohjaajan koulutuksessa painotus on vahvasti taidekasvatuksessa, jonka keskiössä on leikkiminen ja tutkiminen, sekä yksilön ja ryhmän oman luovan ilmaisun tukeminen ja mahdollistaminen.

”Teatteri-ilmaisu perustuu omiin kokemuksiin ja aistimuksiin. Sen tarkoitus on kokeilla, tutkia ja tunnustella, löytää oma tilansa ja olemuksensa suhteessa muihin.” (Vehkalahti, 2008, 32.)

Teatteri-ilmaisu eroaa valmiiseen näytelmätekstiin perustuvasta esittävästä teatterista siinä, että se keskittyy tekijän kokemusmaailmaan ja pyrkii tekemään ryhmälähtöistä teatteria, jossa prosessilla on suuri merkitys. Osallistavan ja soveltavan draaman metodit ovat olennainen osa teatteri-ilmaisun ohjaajan ammattikuvaa, ja leikkiä hyödynnetään monipuolisesti työn välineenä. Leikin avulla voidaan käydä läpi eri näyttelijäntyön muodot, aina lämmitysharjoituksista yleisön kanssa tehtäviin harjoituksiin asti. Teatteri-ilmaisun ohjaajan ammatissa toimiva Vehkalahti kiteyttää mielestäni hyvin teatteri-ilmaisun elämisen harjoitteluksi, jonka tavoitteena on ”emotionaalinen hyvinvointi omassa kehossa suhteessa ympäristöön” (Vehkalahti, 2008, 35). Omassa ohjaustyössäni tämä on lähtökohta kaikelle toiminnalle: harrastajanäyttelijöiden hyvinvointi heidän ilmaistessaan itseään teatterin kautta.

2.2 Aineiston esittely

Olen käyttänyt tutkimukseni aineistona kolmea produktiota vuosien 2013-2014 ajalta. Ensimmäinen näistä oli Thomas Rogersin Hübener-näytelmä, jonka ohjasin Centria ammattikorkeakoulun esittävän taiteen koulutusohjelman teatterifestivaaleille syksyllä 2013 Kokkolassa. Näytelmä oli natsi-Saksaan sijoittuva tositarina, jonka käänsin englannista suomeksi. Näytelmässä oli mukana yhteensä yhdeksän näyttelijää esittävän taiteen ja musiikin koulutusohjelmista sekä kokkolalaisesta Kiviniityn lukion. Mukana oli näyttelijöitä, jotka olivat ensimmäistä kertaa lavalla ja näyttelijöitä, joilla oli jo vuosien kokemus harrastajateatterista.

Toinen ohjaukseni oli Jan Guilloun Pahuus-romaaniin pohjautuva näytelmä jonka dramatisoin yhdessä opiskelijakaverini Matilda Leppäsen kanssa. Esityksen ensi-ilta oli Kokkolassa keväällä 2014. Tämän näytelmän kaikki kymmenen näyttelijää olivat Kiviniityn lukion ja Donnerska skolanin oppilaita. Myös tässä ryhmässä oli hyvin eritasoisia näyttelijöitä: osalle tämä oli ensimmäinen kerta lavalla, osalla oli takana

jo useampi projekti. Osa näyttelijöistä oli myös aiemmin työskennellyt kanssani Hübener-produktiossa ja tunsivat työskentelytapani.

Kolmas ohjaustyö oli Pudasjärven näyttämölle ohjaamani kesäteatterinäytelmä Lommo mersussa, jonka myös itse kirjoitin. Esityksen ensi-ilta oli Pudasjärvellä kesällä 2014. Aloitimme harjoitustyön jo tammikuussa 2014, joten prosessi työryhmän kanssa oli suhteellisen pitkä. Ryhmä oli minulle ennestään tuntematon, mutta keskenään he olivat tehneet töitä jo vuosia. Tälle työryhmälle leikin kautta työskentely oli uusi asia. Kaikilla oli kuitenkin paljon näyttelijäntyön kokemusta omassa teatterissaan, ja ikähaarukka näyttelijöillä oli 10-65 vuotta.

Kaikissa näissä kolmessa ohjauksessa käytin esityksen pääasiallisena harjoitusmenetelmänä leikkiä. Leikki oli mukana läpi koko harjoitusprosessin ja pyrin ohjaajana löytämään ratkaisut näyttelijäntyöläisiin esteisiin ja ongelmiin leikin kautta. Jokaisessa ohjaamassani produktiossa ongelmat olivat erilaisia ja kyseisen ryhmän tarpeista nousevia, ja siten leikilliset sovellukset myös vaihtelivat. Näyttelijät suhtautuivat leikin kautta ohjaamiseen myös eri tavoin, mikä toi oman näkökulman omaan ohjaustyöhöni.

Analysoin keräämääni aineistoa ja omia päiväkirjamerkintöjä, ja olen tehnyt niiden pohjalta yleistettäviä johtopäätöksiä leikin käytöstä näyttelijöiden ohjaamisen välineenä.

2.3 Tutkimusmenetelmät

Tutkimukseni menetelmät sijoittuvat fenomenologian ja etnografian alueille. Molemmat menetelmät näkyvät lähestymistavassani sekä aineistosta tuottamassani reflektiossa. Molempien tutkimusmenetelmien valitseminen on ollut tietoinen valinta,

sillä näin olen voinut kattaa laajemman kokemuksellisuuteen perustuvan tutkimuksen alueen. Myös ruumiillinen tieto, kinesteettinen empatia ja autoetnografia ovat tutkimuksessani olennaisia tiedonkeruuvälineitä.

Fenomenologia on tutkimusmenetelmä, jossa tutkijan ja tutkittavien kokemus on keskiössä ja subjektiiviselle kokemisen prosessille annetaan suurin painoarvo (Miettinen, Pulkkinen, Taipale, 2010, 30). Fenomenologisen menetelmän tarkoituksena on kuvata, miten me koemme todellisuuden. Sen tarkoituksena ei ole selittää asioita, vaan kuvailla ja selventää ilmiötä (Miettinen, ym. 2010, 66).

Kun luonnontieteissä tutkitaan kokeita, fenomenologiassa tutkitaan kokemusta. Luonnontieteissä pyritään eksaktiuteen, objektiivisuuteen ja etsitään selityksiä, kun taas fenomenologiassa käytetään läsnäoloa, intersubjektiivisuutta ja keskitytään asiaan itseensä. (Miettinen, ym. 2010, 83.) Fenomenologinen reflektio tapahtuu samassa tilanteessa kokemuksen kanssa, jota se reflektoi, ja tutkija on tilanteessa läsnä sekä kokijana että tutkijana (Miettinen, ym. 2010, 137).

Omassa tutkimustyössäni olen keskittynyt harrastajanäyttelijöiden kokemukseen leikistä. Heitä seuraamalla olen pyrkinyt keräämään kokemuksellista tietoa siitä, mikä heidän mielestään toimii näyttelijäntyön ohjauksellisena tapana ja verrannut sitä omiin kokemuksiini ohjaajana. Tärkeää ei ole ollut ulkoinen palaute esimerkiksi katsojilta, vaan nimenomaan näyttelijöiden oma tunne omasta tekemisestään sekä minun tunteeni siitä heidän ohjaajanaan. Reflektio on tapahtunut ohjaustilanteessa ja olen ollut aktiivisesti läsnä ja mukana harjoitteita kokeillessa.

Etnografisessa tutkimuksessa käsitteellisestään asioita osallistuvan havainnoinnin kautta saadun aineiston pohjalta (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto, 2014, 7). Etnografisessa tutkimuksessa vuorovaikutus tutkittavien kanssa on keskeinen ja siten tut-

kimuskysymys ja tulkinnat elävät ja muuttuvat läpi tutkimusprosessin. Tämä edellyttää tutkijalta rohkeutta tarttua syntyviin tilanteisiin ja valmiutta luopua olemassa olevista käsityksistä (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto, 2014, 8).

Etnografiseen tutkimukseen liittyy kokemalla oppiminen läheisessä vuorovaikutuksessa tutkittavien kanssa. (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto, 2014, 258). Toimiesani ohjaajana työryhmissä, olen voinut olla tutkimustyössä ja aineistonkeruussa läsnä kokonaisvaltaisesti, ruumiillisesti ja emotionaalisesti. Havainnointini ei ole ollut vain toiminnan observointia ja dokumentointia, vaan olen pyrkinyt löytämään erilaisia moniaistisia, kokemusperäisiä ja paikantuneita tapoja ymmärtää muiden kokemusta ja kerätä tietoa. Tärkeiksi välineiksi ovat nousseet ruumiillinen tieto ja kineesteettinen empatia.

”Ruumiillisen tiedon ja empatian avulla on mahdollista saavuttaa ja tuoda tietoisuuteen kokijoiden välisissä kohtaamisissa esiin nousevia asioita, jotka voivat olla vaikeasti kielellistettäviä tai joille ei kenties edes löydy sanallisia vastineita.” (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto, 2014, 261.)

Kulttuurintutkija Johanna Uotisen mukaan ruumiin hiljainen tieto on suoriin aistihavaintoihin ja ruumiillisiin kokemuksiin perustuvaa tiedostamatonta ja suodattamatonta, niin sanottua alkutietoa, jonka Uotinen erottaa tietoisesta, älyllisestä toiminnasta. Hän kutsuu ruumiillista tietoa ”sumeaksi” kuvatakseen tällaisen tiedon epämääräisyyttä, ”piiloisuutta” ja käsitteellistämisen vaikeutta. (Uotinen, 2010.)

Ruumiillinen tieto ei ole pelkästään vaistojen varaista, vaan se on ruumiin kykyä kommunikoida älykkäästi ympäristönsä kanssa. Ruumiillinen tieto ei myöskään sijaitse materiaalisessa ruumiissa, vaan se nousee ajattelun, ruumiin ja ympäristön muodostamasta kokonaisuudesta. (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto, 2014, 265.)

Kinesteettisellä empatialla tarkoitetaan kykyä tunnistaa ja tuntea toisen liikkeitä omassa ruumiissaan. Liike havaitaan ikään kuin ”sisältä päin”, oman kehon pohjalta. Se mahdollistaa sanattomaan yhteyteen ja vuorovaikutukseen pääsemisen toisen kanssa sekä ymmärryksen toisen kehollisesta kokemuksesta. (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto, 2014, 268-269.)

Olen tutkinut näyttelijäntyöllisten harjoitteiden toimivuutta nimenomaan ruumiillisen kokemuksen kautta. Kokeilemalla leikkejä yhdessä näyttelijöiden kanssa olemme voineet löytää ja jakaa ruumiillista tietoa, joka on kertonut meille mikä toimii ja mikä ei. Tämä on ollut tärkeää erityisesti silloin kun olemme pyrkineet löytämään autenttisen ja vapaan itseilmaisun, joka ei välttämättä ole sanallistettavissa tai analyttisesti käsitteellistettävissä.

Osallistuva havainnointi ja kokemuksellisuus ovat olleet keskiössä omassa tutkimustyössäni. Tutkimuksessa on näkynyt elementtejä autoetnografiasta, sillä kuulun itse tutkittavaan kenttään aktiivisena toimijana. Tämän vuoksi omat kokemukseni ovat olleet tutkimuksen erityisessä keskipisteessä. Tutkimuksessa nousevat esiin omat henkilökohtaiset kokemukseni suhteessa leikkiin ja kokeiltuihin harjoitteisiin. Tavoitteenani on ollut tutkia yleistä tutkimalla yksityistä ja yksittäistä (Uotinen, 2010).

Toimiessani samanaikaisesti sekä taiteilijana että tutkijana kokeiluni ovat kohdistuneet sekä tutkimusmenetelmiin että representaation muotoihin. Taiteilijana olen pysynyt myös löytämään itselleni yllättäviä merkityksiä leikistä, kun olen työstänyt leikkiä kärsivällisesti. Olen käännellyt sitä puolelta toiselle, pyöritellyt ja venyttänyt, kunnes lopulta jotain on alkanut tapahtua. Sen lisäksi, että olen tutkinut leikkiä tutkijan roolissa, olen taiteilijana tutkinut ja kuvannut sitä, lukenut, teoretisoinut ja keskustellut siitä osana taiteellista työtä. Taide niin kuin tutkimustyö on leikkiä annetuilla elementeillä, ja leikkiessäni leikin kanssa sekä taiteilijana että tutkijana olen voinut löytää monipuolisia näkökulmia tutkittavaan aiheeseen.

3 LEIKIN OLEMUS

”Ihminen leikkii vain kun hän on todella ihminen ja hän on todella ihminen vain kun hän leikkii.” (Blatner, Blatner 1997, 153; Friedrich Schillerin lainaus, kirjoittajan oma suomennos.)

Leikistä on kirjoitettu paljon ja laajasti kasvatustieteen, psykologian ja sosiologian aloilla, ja leikin määritelmästä tutkijat ovat hyvin yksimielisiä: leikin tulee olla vapaaehtoista, tuottaa mielihyvää, erottua muusta elämästä, olla ennakoimatonta ja kuvitteellista ja siinä tulee olla säännöt (Tarkkonen & Kalliala, 2000, 2). Leikissä on kyse kontekstista; siinä ei ole kyse siitä mitä teemme, vaan miten teemme. Leikki on suhtautumista ja asennetta. Leikin luonne voi olla hilpeä tai hyvin vakava. Kun mihin tahansa työhön suhtaudutaan iloisella leikin asenteella, sen voi kokea leikkinä (Nachmanovitch, 1990, 43).

Leikki on nimenomaan leikillistä asennetta, eli leikillisyyttä, eikä niinkään yksittäinen harjoite tai toiminto. Leikki ei ole siis substantiivi tai verbi, vaan pikemminkin adverbi; sana joka kertoo, kuinka tai millaisissa olosuhteissa toimintoa suoritetaan (Millar, 1968, 21). ”Kaiken sen, minkä yksilö silloin (leikkiessään; kirjoittajan huomio) tekee, hän ehkä kokee leikkinä, itseilmaisuna, luovuutena” (Helanko, 1980, 17). On tärkeää muistaa, että me aikuiset olemme keksineet sanan ”leikki” ja se on meidän sanamme sille, mitä lapset tekevät spontaanisti ja itsekseen (Bergström, 1997, 196.).

Leikissä on kyse elämän mielekkyydestä eikä välttämättömistä elämän tarpeista, jotka ovat hengissä selviämiseksi olennaisia. Leikissä sitoudutaan yhdessä elämään ei-tavallista elämää ja siirrytään kuvitteelliseen maailmaan. Tavallinen maailma lakkaa hetkeksi olemasta ja astutaan leikin sääntöjen ja lakien maailmaan. Leikkiin ei voi pakottaa, sillä leikin ehdottomana ehtona on vapaus ja vapaaehtoisuus. Tässä juuri piilee sen luovuutta vapauttava ja ruokkiva potentiaali.

3.1 Leikin alkuperä

Hollantilainen historioitsija ja leikkitutkimuksen isänä pidetty Johan Huizinga kehitti *homo ludens*-termin leikkiteoriansa pohjalta. Termi *homo ludens* tarkoittaa leikkivää ihmistä. Huizinga pyrki osoittamaan, että ihminen on enemmän leikkivä olento kuin viisas olento, kuten termi *homo sapiens* väittää. Leikki on osa meitä jokaista eikä sitä voi korvata millään muulla. ”Ilman leikkiä meiltä puuttuisi tärkeitä mielihyvän elämyksiä ja luovuutta - ehkä kulttuurikin” (Kauhanen, 2005).

Saatamme ottaa leikin itsestäänselvyytenä, sillä se on niin syvä osa meitä ja lapsuuttamme. Kulttuuriantropologi Diane Ackerman on muistuttanut siitä, kuinka tärkeää meidän on tietää, että muurahaiset eivät leiki. Niiden ei tarvitse. Ne on ohjelmoitu tiettyihin toimintoihin, suorittamaan niitä syntymästään lähtien. Ackerman sanookin, että mitä enemmän eläimen tarvitsee oppia selviytyäkseen, sitä enemmän se tarvitsee leikkiä. Mitä enemmän vapaa-aikaa sillä on, sitä enemmän se voi leikkiä. Eläinten maailmassa leikki on laajalle levinnyttä, koska se kehittää ongelmanratkaisukykyä, ja antaa eläimelle mahdollisuuden testata rajojaan ja kehittää strategioita. Saatamme ajatella leikin olevan merkityksetöntä, ylimääräistä toimintaa, mutta todellisuudessa leikki on olennainen osa evoluutiota. Ilman sitä me ihmiset emme olisi ehkä selvinneet. (Ackerman, 1999, 4.)

Leikkivä ihminen on luovasti läsnä juuri tässä hetkessä. Leikkien hän kohtaa haasteet ja esteet, ja leikki auttaa häntä ratkomaan ongelmia.

”Huizingan hengessä voi sanoa, että koko kulttuurimme perustuu kyyymme kuvitella uusia asiointiloja ja toimia niiden mukaan. Vasta kun idea on totta mielessä, siitä voidaan tehdä totta todellisuudessa. Näin kulttuuri syntyy ajatusten leikeistä, jotka me leikimme tosiksi.” (Kauhanen, 2005.)

Psykiatri Donald Winnicott on tutkinut laajasti leikin vaikutusta ihmismieleen ja hänen mukaansa psykologisessa paranemisessa on tavoitteena saada ihminen takaisin tilaan, jossa hän kykenee leikkimään. Hän opettaa, että vain leikkiessään ihminen voi todella olla luova ja käyttää koko persoonallisuuttaan, ja vain ollessaan luova, ihminen voi todella löytää itsensä (Winnicott, 2005, 72-73).

3.2 Leikki opettaa

Leikissä yhdistyvät kokonaisvaltaisesti kaikki oppimisen osa-alueet: spontaani oma-peräisyys, tunnereaktiot, alitajuiset motivaatiot, henkilökohtainen temperamentti ja tyyli, sosiaalinen ja kulttuurinen konteksti sekä älylliset toiminnot (Blatner & Blatner, 1997, 16). Leikki on alkukantainen oppimismuoto, jossa opitaan tekemisen kautta, ja joka on itseohjautuvaa oppimista. Leikin kautta voi löytää selkeyttä, innoitusta, itsehyväksyntää ja muita elämää tukevia tunteita. Leikin aikana ihminen voi tuntea olonsa voittamattomaksi, kuolemattomaksi ja ideaaliversioksi itsestään (Ackerman, 1999, 24).

Sosio- ja psykodraamapajoja kehittäneet yhdysvaltalaiset teatterikasvattajat Adam ja Allee Blatner ovat listanneet kuvitteluleikin hyödyiksi muun muassa seuraavia asioita: mielen joustavuus, laaja roolirepertuaari, kyky nähdä asiat useista eri näkökulmista, oma-aloitteisuus, improvisaatiotaidot, kyky toimia virheiden pohjalta ja jatkaa niistä hyvillä mielin eteenpäin, nöyryys, kyky etäännytykseen, huumori, kyky omaksua kritiikkiä, tehokkaat kommunikointitaidot, kyky kuunnella heijastaen ja empatiaa tuntien, kyky toimia erilaisissa ryhmissä, kyseenalaistaminen, kekseliäisyys sekä ongelmanratkaisutaidot (Blatner, 1997, 18-19). Leikin kautta opimme elämässä tarvittavia taitoja monipuolisesti. Tästä syystä sen mahdollisuudet juuri teatterissa ovat suuret.

3.3 Leikki sosiaalista

Leikki ja sosiaalistuminen kulkevat käsi kädessä, niin, että niiden välillä on vaikea tehdä edes selvää eroa (Helanko, 1980, 52). Ihmisten välisen kanssakäymisen voidaan sanoa olevan leikkiä, ja leikin voidaan sanoa olevan sosiaalistumista (Helanko, 1980, 41). Lapset oppivat sosiaalisen käyttäytymisen muodot leikissä, jossa suora palaute syntyy leikkitilanteessa kanssaleikkijöiltä. Leikissä lapsi myös kokeilee erilaisia sosiaalisia rooleja ja antaa palautetta muille. Kuvitteluleikkitilanteiden tarjoaminen lapsille ja aikuisille lisää mahdollisuuksia aitoon, luonnolliseen vuorovaikutukseen, jossa osallistujat voivat tehdä paremmin sosiaalisia valintoja (Blatner & Blatner, 1997, 128).

Ohjaajana olen usein huomannut kuinka leikin konteksti vapauttaa ryhmän kommunikointikanavat hyvin perusteellisella tavalla, ja tekee vuoropuhelusta avointa ja suoraa. Leikissä on turvallista neuvoa muita ja ottaa neuvoja vastaan, ja yhteinen mielikuvitusmaailma mahdollistaa demokraattisen luovan työn. Vaihtelevat ja monipuoliset leikilliset roolit mahdollistavat myös uusien vuorovaikutuksellisten roolien kokeilemisen ja omaksumisen. Pahuus-produktiossa testasimme erilaisten hahmojen mahdollisuuksia leikkimällä niitä eri näkökulmista ja erilaisina versioina. Leikkitilanteessa näyttelijät menivät luonnolliseen ja lapsenkaltaiseen kommunikointi-tilaan, jossa he pystyivät suoraan ilmaisemaan mikä tuntui toimivalta, ja he pystyivät tarjoamaan ideoitaan ja kokeilemaan omia versioitaan. He aloittivat helposti lauseita esimerkiksi seuraavasti: ”Anna minä näytän...”, ”Hei, kokeilepa tehdä se näin...”, ”Mitä jos se henkilö olisi tällainen...”, ja ”Minä toivoisin, että se olisi enemmän..”. Rooleja vaihdeltiin ja niitä etsittiin ja haettiin yhdessä.

Leikin yhteisöllisyys ruokkii myös tutkivaa ja luovaa henkeä. Yhden luova toiminta ja ajattelu ruokkii muun ryhmän luovuutta. Leikin maailmassa yhdessä tehdyt kokeilut ja tutkimukset tuottavat laajan kuvitelman ja vaihtoehtoisen todellisuudenkuvan, jossa tutkimustyö tapahtuu luontevasti toisiin ja luotuihin olosuhteisiin reagoiden. Harrastajateatteriryhmiä ohjatesani olen nähnyt luovuuden tarttuvan vaikutuk-

sen. Työskennellessäni vähän näyttelijäntyötä tehneiden lukiolaisnuorten kanssa valitsin joukkoon mukaan muutaman kokeneemman näyttelijän, joiden tiesin olevan perustyöskentelytavaltaan hyvin luovia ja kokeilevia. Vaikka itse ohjaajantyö oli haastavaa niin eritasoisten näyttelijöiden kanssa, huomasin, että iso osa luovasta ohjaustyöstä tapahtui vapaan luovuuden ilmapiirin kautta ryhmän sisällä, eikä minun tarvinnut suuresti edes ruokkia sitä. Eräs kokemattomimmista näyttelijöistämme mainitsikin useita kertoja kuinka hänen ilmaisuaan auttoi näiden muutaman kokeneemman näyttelijän kyky heittäytyä ja tarjota ideoita; myös hän halusi löytää itseltään ideoita ja omaa ilmaisunmuotoa.

4 LEIKIN MAHDOLLISUUDET LUOVASSA TYÖSSÄ

Leikki koetaan usein hyödyttömäksi ja turhanpäiväiseksi. Tästä kertovat muun muassa ilmaisut ”hän vain leikkii”, ”en minä tosissaan, vaan leikisti” ja ”se on kuin lastenleikkiä”. Leikki nähdään ei-oikeana ja tuottamattomana. Leikin merkitystä kyseenalaistetaan laajasti ja siksi sitä täytyy puolustella ja pyrkiä osoittamaan sen yhteiskunnalliset hyödyt ja tarpeelliset vaikutukset (Vehkalahti, 2008, 19). Miksi siis leikki on niin olennainen osa luovaa työtä? Mitä mahdollisuuksia leikki tarjoaa?

4.1 Leikki ja luovuus

Jotta ihminen voi luoda, hänellä tulee olla seikkailuhenkeä ja leikillisyyttä. Hänen tulee pystyä näkemään asioiden välisiä yhteyksiä selvästi, poimia olennainen ja yhdistellä ideoita; toisin sanoen leikkiä ideoilla kunnes näkemys tulee esiin (Caplan & Caplan, 1973, 149-150). Aivan kuten luovuus, myös leikki tuo järjestykseen kaaoksen, synnyttää odottamattomia ideoita, avaa suljettuja järjestelmiä ja tukehtuu ylenpalttisessa järjestyspaineessa (Bergström, 1997, 208). Leikkiä voidaan käyttää luovassa työssä tutkimusvälineenä, uusien ajatusten ja muotojen synnyttäjänä sekä flow-tilan ylläpitäjänä.

Vapaa leikki on avain luovuuteen. Improvisaatio, säveltäminen, kirjoittaminen, maalaaminen, teatteri, keksinnöt, ja kaikki muut luovat teot ovat leikin muotoja ja syntyvät leikin lähteestä. Taiteen tekemisen tekniikka nousee leikistä, sillä opimme tekniikan vain harjoittelemalla harjoittelemaan, sinnikkäästi kokeilemalla ja leikkimällä työvälineillämme, testaten niiden rajoja ja vastustusta (Nachmanovitch, 1990, 42). Luova työ on leikkiä; se on vapaata spekulatiota sen materiaalin avulla, jonka henkilö on valinnut. Luova mieli leikittelee niillä asioilla, joita hän rakastaa: taiteilijat leikkivät värillä ja tilalla, muusikot leikkivät äänellä ja hiljaisuudella. Lapset leikkivät kaikella, mihin he pääsevät käsiksi. Leikki on välttämätöntä siksi, että vain leikkiessään ihminen voi olla luova ja vain ollessaan luova ihminen voi todella olla terve ja kokonainen (Winnicott, 2005, 72).

”Lasten kohdalla käytämme sanaa ”leikki” ja aikuisille ”luovuus”.
(Bergström, 1997, 208.)

Leikki ja luovuus voidaan siis nähdä synonyymeinä, joissa käsitteen ero johtuu mahdollisesti vain sen synnyttämästä mielikuvasta. ”Luovuus” mielletään ehkä vakavammin otettavaksi ja tuottavammaksi toiminnaksi kuin ”leikki”, vaikka todellisuudessa kyse on samasta asiasta. Uuden luominen ei tapahdu älyllisen mielen käytöllä, vaan leikin vaistolla, joka syntyy sisäisestä tarpeesta (Ackerman, 1999, 121). Leikillinen asenne on välttämätön osa luovuutta. Luovuus kukoistaa parhaiten, kun se on vapaa liiallisista tulosvastuullisista huolista. Mahdollisuusleikit tuottavat edellytyksiä luovuudelle. ”Raisun pyörteilevissä leikeissä syntyy uusia, ennalta-arvaamattomia tilanteita ja ideoita, jotka voivat olla uuden kehityksen pohjana” (Bergström, 1997, 127).

”Luovuuden perimmäistä olemusta on vaikea määritellä. Voidaan ehkä sanoa, että se on lähinnä itseilmaisua tai itsensä toteuttamista. Silloin luovuus olisi lähellä leikkiä, jota myös on luonnehdittu itseilmaisuksi. Myös Huizinga toteaa, että Homo ludens on samalla Homo faber, luova ihminen, ja luova yhteisö samalla leikkivä yhteisö.” (Helanko, 1980, 131.)

Itse olen kokemuksen kautta tullut vakuuttuneeksi leikin ja luovuuden erottamattomasta suhteesta. On lähes mahdotonta kuvata sanoin sitä eroa, minkä olen nähnyt ohjatessani harrastajanäyttelijöitä luovassa ilmaisussa sekä leikin kautta että ilman leikkiä. Viimeisimmässä ohjausproduktiossani Pudasjärven näyttämön kesäteatterissa loimme kaikki roolit leikin ja oman luovan ilmaisun kautta. Näyttelijöille tämä oli ensimmäinen kerta, kun he saivat luoda roolinsa täysin itse, hahmon sisäisestä maailmasta ulkomuotoon asti, ja he kokivat sen hyvin vapauttavaksi, luovaksi ja aidoksi. Eräs näyttelijöistä sanoi tunteneensa ensimmäistä kertaa todella näytelleensä ja antaneensa itsestään produktiolle. Mielestäni se myös näkyi selvästi lopputuloksessa, jos vertaan tätä hänen aiempiin roolisoorituksiinsa. Olen huomannut saman myös omassa luovassa ilmaisussani, sekä lavalla että muussa luovassa työssä. Kun saan leikkiä annetuilla elementeillä vapaasti, synnytän parhaat ideani, ja voin laajemmin kokeilla hyvin erilaisia malleja ja vaihtoehtoja.

4.2 Uudet ajatukset ja muodot

Kaaos on välttämätön luovuudelle. Mielemme on täynnä jähmeitä suljettuja järjestelmiä, jotka muodostavat ajattelutapamme, käytösmallimme ja maailmankuvamme. Kaaos tuhoaa näitä järjestelmiä ja pakottaa uusia ajatusrakenteita ja näkökulmia muodostumaan. Leikki on kaoottista ja mahdollistaa tämän tuhoavan prosessin. Luovuus on uuden luomisen lisäksi myös poistamista ja karsimista. Luovan ajattelun synty vaatii yhden vanhan ajatuksen kuolemisen. Kaaoksen kautta syntyy uusia ajatuksia, ideoita ja arvoja. (Bergström, 1997, 135.)

”Voimmekin nyt nähdä leikin perimmäisenä merkityksenä ja sisältönä olevan seuraavan: Leikki on kaaoksen tuomista siihen, missä leikitään ja minkä kanssa leikitään.” (Bergström, 1997, 137.)

Lasten on helppo nähdä keppi hevosena, siltana tai teleskooppina. Lasten leikkimaailma on kuin alkemiaa, jossa mikä tahansa materia voi kokea mutaatiota hetkessä miksi tahansa visuaaliseksi ja konkreettiseksi asiaksi. Leikissä koemme tätä alkemiaa: otamme minkä tahansa tavanomaisen materian käsiimme ja muutamme sen eläväksi. Transformaatio on mielemme leikkiä, jossa leikittelemme esineen rajoilla ja vastustuksella. Leikki mahdollistaa tällaisen vapaan soveltamisen maailman. Mikä tahansa käy, mikä tahansa on mahdollista. Rajallisuutta ei ole, mahdollisuudet ovat äärettömät. Leikki laajentaa täten ajatus- ja sovelluskykyämme koskien ympäröivää maailmaamme – ja itseämme.

Ensimmäisessä ohjaustyössäni olimme työryhmänä pitkään jumissa erään efektin luomisen kanssa. Meidän tuli luoda äänimaailma joka vastasi giljotiinin laskeutumisen ääntä, mutta halusimme tehdä sen ilman valmista nauhoitusta ja nollabudjetilla. Leikimme esitystilasta ja rekvisiitasta löytyvillä elementeillä, kunnes eräs näyttelijöistä alkoi leikkiä taustaverhoilla ja nykiä niitä omaksi ilokseen. Ääni oli juuri sitä mitä haimme. Lopulta käytimme verhoja esityksessä niin, että koko työryhmä yhtä lavalla olevaa näyttelijää lukuun ottamatta vetäisivät yhtäaikaaisesti sivuverhoista, kun giljotiinin laskeutuminen tapahtui. Vaikutus oli mahtava ja se oli meille hyvin

merkityksellinen, sillä se oli syntynyt yhteisestä luovasta tilasta ja kokeilemisesta. Käytimme kyseisessä produktiossa paljonkin leikkiä muotojen ja esitystapojen löytämiseen ja luomiseen, sekä hahmojen rakentamiseen ja tekstin muokkaamiseen.

Leikki ja uteliaisuus ovat toistensa seuralaisia (Helanko, 1980, 25). Leikissä ihmiset, eläimet ja kokonaiset yhteiskunnat voivat testata erilaisia kehon muotojen, sosiaalisten muotojen, ajatusten muotojen sekä kuvien ja sääntöjen yhdistelmiä ja muunnelmia tavalla joka ei ole mahdollista tavallisessa arjen maailmassa, joka toimii välittömien selviytymisarvojen tasolla (Nachmanovitch, 1990, 44-45). Leikissä löydämme uusia tapoja olla kontaktissa ihmisiin, eläimiin, asioihin, ideoihin, kuviin ja itseemme (Nachmanovitch, 1990, 43).

Leikki ja tutkiminen ovat parhaimmillaan samaa asiaa: uteliaisuuden tila on luovan leikin ja tutkimisen tila. Leikki vapauttaa meidät rajoitteista ja laajentaa toimintamme kenttää. Leikki rikastuttaa vastauskykyämme ja joustavuutta. Tämä onkin leikin evolutiivinen arvo – leikki tekee meistä joustavia (Nachmanovitch, 1990, 43). Kun tutkimme ja uudelleen luomme todellisuutta leikin avulla, tulemme vapaiksi ajattelun jäykkyydestä. Leikin avulla voimme tutkia ja uudelleen järjestää ja määrittellä omia kykyjämme ja identiteettiämme, niin että voimme toimia elämässämme joustavammin.

4.3 Flow-tila

Ihmisillä on luontainen tarve syventyä asioihin, jotka ovat näennäisesti tarpeettomia. Leikkiin uppoutuessa unohdamme helposti ajan ja paikan, ja koemme voimakasta osallisuutta leikin maailmaan. Tästä kokemuksesta voidaan käyttää sanaa flow-tila. Tuossa tilassa ollessa muut asiat siirtyvät syrjään ja saamme nautinnollista mielihyvää (Kauhanen, 2005). Leikkijä on tällöin syvällä leikin maailmassa ja leikki elää omassa, muusta maailmasta irrallisessa todellisuudessa.

”Leikin maailmassa voimme kokea syvää nautintoa, keskittymistä, hallintaa, luovuutta, ajattomuutta, itsevarmuutta, itsetietoisuuden kaatoamista ja tahdonvoimaa. Leikki voi tuntua puhdistavalta, koska leikki ei jätä tilaa muille ajatuksille. Ongelmia ei siirretä nurkkaan – ne vain lakkaavat olemasta hetkeksi. Elämän normaalit valinnat ja ihmissuhteet ovat tauolla. Menneisyyttä ei ole tapahtunut ja tulevaisuus ei ole olemassa. Ihminen pysähtyy ajan väliin” (Ackerman, 1999, 118, kirjoittajan oma käännös).

Leikissä olemme toisessa tilassa tai maailmassa. Tuolla tilalle on ominaista täysi omistautuminen ja itsensä unohtaminen, ja se saa aikaan täydellisen harmonian. Se, minkä henkilö kuvittelee tapahtuvan, tapahtuu, ja kaikki menee näin ikään kuin piirustusten mukaan. (Ekelund, 2009, 164-165.)

Leikki muistuttaa aktiivista meditaatiota, sillä se mahdollistaa intuitiivisten ja spontaanien elementtien, kuvien ja tunteiden vapaan liikkeen mielessä. Leikin avulla voimme yhdistää mieleemme ulkopuolellemme olevaan todellisuuteen. Parhaassa flow-muodossaan leikki ja improvisaatio yhdistyvät yhdeksi.

Olen usein miettinyt sitä, kuinka voisin oppia ja opettaa ohjattavilleni flow-tilaan pääsyä. Siihen on hyvä esittää jatkokysymys: mikä estää meitä? Spontaani ilmaisu tulee sisältämme ja on ehdoton ja luontainen osa meitä. Jo pelkkä puheemme ja käymämme arkinen dialogi muiden ihmisten kanssa on improvisaatiota ja luonnollisimmassa tilassaan flowta. Parhaan ystäväni kanssa en mieti mitä sanon seuraavaksi tai analysoi valintojani; puhe syntyy aitona ja autenttisena virtana, pakottamatta ja estämättä. Se, mitä meidän tulee oppia ilmaisemaan, löytyy meistä ja on osa meitä, joten teatteri-ilmaisussa ei niinkään ole kyse siitä, että tuotamme materiaalia ulos, vaan että poistamme esteet sen luontaiselta virtaukselta. Leikki mahdollistaa tämän poistamalla estoja ja analyttistä järkeilyä. Teatteri-ilmaisun ohjaajan tehtävänä on siis mahdollistaa tila, jossa leikki pääsee vaikuttamaan vapaasti ja näin poistamaan turhat esteet näyttelijöiden ilmaisun tieltä.

Flow-tilaan liitetään seuraavat määreet: hämärtynyt ajankäsitys (aika vaikuttaa kulu-
lun joko hitaasti tai nopeasti); tunne uudenlöytämisestä; toiminnan ja tietoisuuden

yhteensulautuminen (mieli ja kädet); syvä tyytyväisyydentunne (joka syntyy siitä, että tekee joitain vain sen itsensä vuoksi); itsetietoisuuden häviäminen, epäonnistumisen pelon häviäminen; keskittyminen ja selkeät tavoitteet; irtaantuminen arkisista huolista: hallinnantunne, vaikka ihminen ottaa vastaan uutta tietoa tai huolen häviäminen koskien kontrollin menetystä. Flow-tila sijoittuu jännityksen ja tylsyyden puoliväliin, toimintaan, jossa kykyjä haastetaan juuri sopivasti ja niistä saatava palkinto on välitön. (Csikszentmihalyi, 1990.) Leikki täyttää nämä flow-tilan kriteerit täysin.

Ryhmänohjaajana olen usein huomannut leikkiä käyttäessäni haastavammaksi flow-tilan katkaisemisen kuin sen käynnistämisen. Jaetussa leikissä osallistujat pääsevät kokemukseni mukaan hyvin nopeasti leikin flow-tilaan ja jatkaisivat mielikuvitusmaailman tutkimista ja elämistä lähes loputtomiin. Huomasin tämän erityisen selvästi Hübener-produktiossani, kun harjoittelimme natsi-Saksaan sijoittuvia kidutuskohtauksia. Koska aihe oli rankka ja ahdistava, päätin lähestyä sitä leikin kautta, ja annoin tilan vapaalle leikille, jossa kokeilimme leikin turvallisessa maailmassa kiduttamisen aiheuttamista ja kokemista, eli lasten leikeissä hyvin usein ilmenevää uhri-leikkiasetelmaa. Leikissä sai vapaasti olla julma, raadollinen ja aiheuttaa (kuvitteellista) kipua toiselle, ja samoin leikissä sai vapaasti itkeä, huutaa kivusta ja murtua ihmisenä. Näyttelijät upposivat tähän leikin flow-tilaan niin antaumuksella ja innolla, että tuntui suorastaan pahalta keskeyttää leikki ja hajottaa kuviteltu maailma. Tuo leikkihetki olisi itsessään ollut jo hieno esitystilanne, ja minulle sivustakatsojana se olikin. Päädyimme pitämään monet tuossa leikin flow-tilassa syntyneet ideat esityksessämme.

5 LEIKKIVÄ TEATTERI

Leikki on toimintoa, josta nautitaan sen itsensä vuoksi. Se on täysin tyydyttävää itsessään. Se on aivojemme lempitapa oppia ja hahmottaa. Se on orgaaninen osa meitä ja se syntyy meissä yhtä vaistomaisesti kuin hengittäminen. Hyvin suuri osa ihmiselämästä on todellisuudessa leikkiä (Ackerman, 1999, 11).

Taiteen alkuperä on erottamattomasti yhteydessä leikkiin. Jossain mielessä kaikkea taidetta voidaan kutsua leikiksi. On etymologisesti kiehtovaa huomata, että musiikkiin, näyttelemiseen, pelaamiseen ja leikkimiseen viitataan monissa kielissä samalla sanalla *spela, spielen, to play*. Draaman ja teatterin suhde leikkiin taitaa olla kaikista taiteen muodoista selkein ja silminnähtävin.

Leikki ja teatteri perustuvat kuvitteelliseen toimintaan. Molemmista löytyvät samat peruselementit, kuten roolit, tarina ja kuviteltu maailma. Sekä leikissä että näytelmässä käytetään dramaattisia tehokeinoja, kuten puvustusta, ääntä, valoa ja jännitystä (Lindqvist, 1998, 72).

”Teatterissa joukko aikuisia ihmisiä on olevinaan muita kuin todellisuudessa ovat, ja toinen joukko on uskovinaan heitä.” (Kauhanen, 2005.)

Ostaessaan teatterilipun katsojat sitoutuvat teatterin sääntöihin ja uppoutuvat yhdessä näyttelijöiden kanssa kuviteltuun maailmaan, jossa kaikki on mahdollista. He tietävät lavalla tapahtuvien asioiden olevan vain leikkiä, mutta he osallistuvat siihen kuin se olisi totta, ja unohtavat hetkeksi teatterin ulkopuolisen todellisuuden.

Leikki on merkityksiä luova elämänmuoto, jossa ajatus, tunne, liike ja rytmi muodostavat yhdessä kokonaisuuden, ja jossa toiminnalla on esteettinen muoto (Heikkinen, 2010, 71). Sama kuvaus soveltuu täysin myös teatteriin. ”Teatteri on kokonai-

suudessaan leikkiä. (..) Luominen ja kokeminen yhdistyvät leikkimisen tapahtumassa” (Vehkalahti, 2008, 20). Leikkiin liittyy myös mahdollisuus siitä, että teatteria ja näyttelijäntäytöä voidaan lähestyä leikkien.

Suurin syy sille miksi leikki on koettu hyödylliseksi teatterissa, on se, että se opettaa perusmallin, jolla ihminen voi löytää luovat ratkaisut, ideat ja toiminnot itsestään (Blatner & Blatner, 1997, 14). Leikissä emme ainoastaan opi esittämään rooleja, vaan opimme, että rooleilla voi ylipäänsä leikkiä, niitä voidaan muokata aivan yhtä helposti kuin laittamalla hatun tai rooliasun päälle tai ottamalla sen pois. Rooleja voidaan ottaa, muokata, hioa, kehittää ja jättää. Tämä on mielestäni yksi leikin vapauttavimmista ominaisuuksista. Leikki luo kontekstin, jossa muutoin sosiaaliset epähyväksyttävät käyttäytymismallit tulevat hyväksyttäviksi, ja jopa nautittaviksi. Leikin avulla voidaan ilmaista sellaisia tunteita ja kokea sellaisia toimintoja, jotka ovat tavoittamattomissa jokapäiväisessä elämässä (Blatner & Blatner, 1997, 15).

5.1 Leikkivä näyttelijä

Sain alkuimpulssin tutkimustyölleni ohjaaja Clive Barkerin kehittämästä Theatre Games-metodista. Barkerin lähtöajatuksena metodin kehittämiseksi oli kysymys, jonka hän oli esittänyt kohdatessaan haasteita näyttelijöiden ohjaamisessa: kuinka näyttelijä voisi oppia laajentamaan fyysisiä kykyjään tavalla joka olisi miellyttävää ja tiedostamatonta, ja sellaista ettei se vaatisi liikaa analyyttistä työskentelyä, ja siitä syntyviä psyykkisiä estoja (Barker, 2010, 5)? Hän löysi vastauksen lasten leikeistä. Hänelle leikki oli nimenomaan ongelmanratkaisumenetelmä. Huomatessaan eston tai ilmaisuvaikeuden syntyvän näyttelijässä, hän pyrki löytämään ratkaisun leikeistä. Barker väitti, ettei ole olemassa yhtäkään teknistä näyttelijäntäytön harjoitetta, jolle ei löytyisi suoraa vastinetta lasten leikeistä (Barker, 2010, 63).

Olen ohjaajana nähnyt kuinka vapaa leikki voi olla toimiva väline ohjatessa näyttelijöitä spontaaniin ilmaisuun, improvisaatioon ja autenttisuuteen. Kuvitteluleikit laajentavat näyttelijöiden mielikuvitusta ja sitä kautta roolityötä. Myös liikkeellinen ilmaisu ja kehotuntemus voivat kehittyä leikin avulla.

Clive Barker käytti ohjaustyössään lasten sääntöleikkejä, joiden avulla näyttelijä voi löytää oman autenttisen ja alkuperäisen tapansa liikkua, toimia ja ilmaista itseään (Barker, 2010). Kokeillessani näitä leikkejä omassa ohjaustyössäni näin niiden mahdollisuudet ja positiivisen vaikutuksen. Jäin silti kaipaamaan enemmän ja pian huomasi alkavani turhautua ohjaajana, ja kokevani vastustusta leikkien sääntöuskollisuutta vastaan. Koin sääntöjen rajoittavan näyttelijän vapaata ilmaisua ja estävän avointa luovaa tilaa. Siksi päätin tietoisesti luopua sääntöleikeistä ja laajentaa työskentelyäni vapaan leikin maailmaan, jossa kuvittelulla on keskeinen rooli. Koin tämän olevan lähempänä teatterin maailmaa ja näyttelijän luovaa, leikkilistä tilaa. Se poisti myös sääntöleikkeihin usein kuuluvan kilpailuhengen, joka on mielestäni tarpeeton tai jopa haitallinen yksilön teatteri-ilmaisulle ryhmässä. Sääntöjen noudattaminen ja kuvittelemisen eivät sovi tasavertaisina samaan leikkiin (Tarkkonen, 2000, 2).

Leikissä sen rakenne sytyttää spontaaniuden ja pienikin yksinkertainen tehtävä voi toimia katalysaattorina tai siemenenä vapaammalle leikille (Nachmanovitch, 1990, 83.). Kuvitteluleikissä nämä rajaukset voivat olla hyvin pieniä tai yksittäisiä sääntöjä. Olen huomannut omissa ohjaustöissäni kuinka pienillä rajoitteilla leikeistä saadaan monipuolisempia ja rikkaampia, ja näyttelijöiden itseilmaisuus helpottuu. Käytin muun muassa kerran Pudasjärven näyttämön kesäteatteriharjoituksissa eräässä leikissä rajausta, että erästä roolihahmoa ei saanut nähdä tai katsoa, sillä halusin ryhmän oppivan reagoimaan tähän henkilöön muilla aisteilla tämän esittäessä henkiolentoa. Tämä vapautti kaikkien leikin ja teki kuvittelusta maailmasta monipuolisemman. Rajat mahdollistavat sen, että leikkijöillä on jotain minkä kanssa ja mitä vasten työskennellä. Jos kaikki vaihtoehdot ovat käytettävissä, olo voi olla välillä melkein liian vapaa. Kun yksi osa-alue rajataan, leikki vapautuu muilla osa-alueilla (Nachmanovitch, 1990, 85).

5.2 Vapaa itseilmaisu

Teatteri-ilmaisussa olennaisia käsitteitä ovat improvisaatio, spontaanisuus ja autenttisuus. Nämä kaikki tähtäävät näyttelijän omaan, yksilölliseen itseilmaisuun, joka on vapaa rajoitteista ja estoista. Erilaisten harjoitteiden avulla pyritään löytämään aito ilmaisutapa ja -tyyli, joka virtaa näyttelijöistä luonnollisesti ja helposti. Nämä kolme itseilmaisun osa-aluetta ovat myös erottamattomasti yhteydessä toisiinsa.

Latinan kielen juuri sanalle improvisaatio on ”improvisius” ja se tarkoittaa ennalta näkemätöntä (Booth, 2001, 143). Sana on läheistä sukua varautumattomalle, jolla viitataan ihmiseen, joka ei ole ollut viisas ja varautunut tulevaan. Ei siis ihme, että tunnemme riskin tunteen, kun improvisoimme; työnnämme itsemme silloin ennalta näkemättömään. Me tutkimme ja leikimme sillä mitä meillä on ja mistä emme vielä tiedä.

Kun puhumme luovasta ilmaisusta, sekoitamme helposti autenttisuuden ja uuden luomisen. Autenttisuus ei tarkoita jotain sellaista, mitä ei ole koskaan ollut tai joka poikkeaa tämänhetkisestä; se tarkoittaa sitä, että työskentelemme omasta alkuperästäämme ja olemme siinä autenttisia ja uskollisia. Saatamme omassa spontaanissa ilmaisussamme tehdä jotain, joka muistuttaa jotain vanhaa, mutta se on silti alkuperäistä, sillä se on meistä lähtöisin. Olemme jokainen evoluution, kulttuurin, ympäristön, kohtalon ja oman erikoisen henkilöhistoriamme yksilöllisiä tuloksia, ja kaikki vilpittömän luova työ meissä on läpeensä alkuperäistä ja autenttista.

Roolin ottaminen leikissä ei ole autenttisuuden vastaista, sillä spontaanin ilmaisun kautta jokaisesta roolista voi tulla rehellisen itseilmaisun ja yksilöllisyyden kuvaus. Leikissä emme teeskentele, vaan olemme nimenomaan itsemme äärellä ja teemme asioista itsestämme lähtien. Roolin leikkiminen on siten jatkuvaa improvisaatiota, joka on vapaa kaikesta pyrkimyksestä miellyttää tai tehdä yleisöön vaikutusta.

Spontaanius on mielentila, joka mahdollistaa autenttisuuden ja improvisaation. Se on aktiivinen avoimuuden tila, johon liittyy uuden kokeilu tai uuden ajattelu. Se on raikasta ajattelua. Siihen kuuluu impulssien ja estojen tasapainottelua, sekä mielikuvituksen, järjen ja intuition yhteistyötä (Blatner & Blatner, 1997, 5). Ollessamme spontaaneja olemme avoimia tälle hetkelle ja sille, että ihmiset ja olosuhteet ympärillämme voivat tarjota meille uusia, arvokkaita kokemuksia.

Omassa luovassa ilmaisussani olen tullut näkemään improvisaation ja leikin erottamattoman suhteen. Kun olen oppinut ymmärtämään luonnollisen ja autenttisen improvisaation luonteen, oma luova työni on helpottunut ja on tuntunut kuin raskas reppu olisi nostettu selästäni. Olen huomannut, että minussa on sisälläni kaikki tarvittava materiaali, ja leikillisessä, vapaan luovuuden tilassa voin myös ilmaista itseäni vapaasti. Kun lisään tähän spontaanin reagoinnin ja avoimuuden uusille mahdollisuuksille ja ajatusmalleille, yllätyn usein itsekin luovan työn helppoudesta ja sen myötä syntyneestä materiaalista.

Luovan ilmaisun ei tarvitse olla ponnistelua - sen olen oppinut leikistä. Tuskaisen työstämisen ja jankkaamisen sijasta voin antautua leikin tilaan, jossa uuden kokeileminen on sallittua ja mitään todellisuuden rajoitteita ei tarvitse olla. Olen tällöin todella avoin omalle alitajunnalleni ja mielikuvitukselleni, ja pystyn tuottamaan itseni näköistä ja itsellenikin uutta ilmaisua. Leikki mahdollistaa uppoamisen tilaan, jossa luova ilmaisu vain virtaa minusta, normaaleista arjessa ilmenevistä estoistani huolimatta – sillä leikissä niitä ei ole!

5.3 Mielikuvitus

Mielikuvitus on luomiskykyä. Mielikuvitus ei ole ristiriidassa todellisuuden kanssa, vaan se on vain yksi tietoisuuden muoto, joka liittyy todellisuuteen eri tavoin. Mielikuvitusleikkiin sisältyy paradoksi, sillä se on tila, jossa jokin asia on samanaikaisesti todellinen ja epätodellinen. Ihmismielen on todettu kokevan erityistä nautintoa

tällä paradoksilla leikkiessään; se on eräänlaista älyllistä jonglöörausta (Blatner & Blatner, 1997, 11). Mielikuvitus on väline kokemusten ja tunteiden tulkitsemiseen, ja se mahdollistaa laajan elämän ja aistien kokemuksen. Mielikuvitusmaailman voi kokea visuaalisesti, auditiivisesti ja kinesteettisesti, ja sen voi laajentaa koskettamaan kaikkia aisteja: harjoittelemalla voi oppia haistamaan ja maistamaan asioita mielikuvituksessa. Filosofi John Dewey määritteli mielikuvituksen kykynä nähdä maailma niin kuin se olisi toisin (Booth, 2001, 91).

Lapsilla on kaikista ihmisistä vilkkain mielikuvitus ja he antautuvat epäröimättä jokaisen illuusion valtaan leikkiessään. Lasten mielikuvitusmaailman kautta voimme saada tuntumaa siitä, mikä on lapselle leikissä yhtä todellista kuin meille konkreettinen maailmamme. Lapset uppoutuvat mielikuvitusmaailmaansa koko olemuksellaan käyttäen koko hermo-aisti-järjestelmänsä (Jantunen, 1996, 24). Lapsen mielikuvitusmaailma ei ole fyysisten lainalaisuuksien sitoma, eikä keskity niin pitkälti järkeilyyn ja verbaalisuuteen kuin aikuisella.

”Mielikuvitusleikki – puhtaan fantasian vastakohtana – rakentaa paremmin kuin mikään muu siltaa piilotajuisen maailman ja ulkoisen todellisuuden välille. Leikin välityksellä fantasia muuntuu kun leikin toiminta tuo todellisuuden rajoitukset näkyviin. Samalla todellisuus rikastuu, inhimillistyy ja persoonallistuu, kun siihen ympäröi piilotajuisia aineksia, jotka tulevat sisäisen elämän suurimmista syvyyksistä.” (Bettelheim, 1988, 210.)

Kuvitteluleikkien avulla näyttelijä voi laajentaa sekä sisäistä mielikuvitusmaailmaansa että ulkoista ilmaisuaan, sillä leikki antaa materiaalia ja impulsseja molempiin suuntiin. Fyysiset esteet mielikuvan toteuttamisessa voivat tuoda uuden muodon tai suunnan kuvitellulle toiminnalle tai hahmolle, ja vapaa kuvittelu voi haastaa ja laajentaa näyttelijän fyysistä ilmaisua.

Käytimme Pahuus-produktiossa paljon mielikuvitusharjoituksia luodaksemme yhdessä työryhmänä näytelmän maailman ja ilmapiirin hankalaan auditorioon. Harjoittelimme laajaa aistien käyttöä leikkimällä leikkejä, joissa jotkin aistit oli suljettu pois käytöstä, kuten näköaisti. Tutkimme hahmoina tilaa ja suhdetta toisiimme leikin

maailmassa. Kaikki ympärillämme olevat tapahtumat ja paikat olivat yhdessä tuotettua mielikuvitusmaailmaa, sillä todellisuudessa olimme koulun luokkatilassa, ja lähes kaikki käyttämämme rekvisiitat ja lavasteet olivat koulutilan esineitä. Päädyimme säilyttämään tämän mielikuvitusmaailmaan perustuvaan tilan esityksensä, emmekä lisänneet tai poistaneet tilaan mitään mikä siellä ei ollut opiskelutilanteessa (esitysvaloja ja soittimia lukuun ottamatta). Näyttelijöiden kokemus tilasta ja luodusta maailmasta oli vahva, ja uskon sen välittyneen haastavasta esitystilasta huolimatta yleisölle. Yleisö kokee esitykset ensisijaisesti kinesteettisesti, ja vasta esityksen jälkeen järki ja analyttinen arviointi astuvat mukaan. Näin ollen on oleellista, että lavalla suoritettava toiminta on aitoa ja perustuu näyttelijöiden väliseen aitoon kontaktiin ja heidän luomaansa, heille aitoon mielikuvitusmaailmaan, jotta yleisö voi näin kokea voimakkaamman kinesteettisen kokemuksen.

5.4 Kehon leikki

Clive Barker tutki omassa teatterileikkeihin pohjautuvassa näyttelijäntyön-metodissaan leikin vaikutuksia ihmiskehoon ja leikin mahdollisuuksia kehon hallinnan ja käytön välineenä. Hän käytti leikkiä Labanin liikeanalyysin jatkona ja opetti leikin olevan luontaisempi keino keholliseen ilmaisuun kuin ulkoa opittu tai ulkoa saneltu liikeanalyysi (Barker, 2010). Leikin kautta on mahdollista saavuttaa itsestä ja kehostaan tiedostamaton tila, joka sallii vapaan liikkeen ja luontaisen asentojen korjaantumisen ja aidon ilmaisuuden. (Barker, 2010) Jälleen kerran voimme nähdä lapsessa luonnollisen itseilmaisun mallin.

”Luova liike perustuu ajatukselle, jonka mukaan lapsi liikkuu luonnostaan luovasti ja tutkivasti... Keho on lapselle luontainen väline tunteiden ja kokemusten ilmentämiseen sekä vuorovaikutukseen” (Saarinen, 2014, 26).

Jos annamme aivojen takaosan työskennellä ilman tietoista puuttumista siihen, keho toimii tehokkaammin; jos taas keskitymme älyllisesti työskentelemään kehollamme, me sekaannumme sen toimintaan ja estämme sen (Barker, 2010, 18). Kinesteettinen

aistimme toimii automaattisesti jollei sitä häiritä, ja yleensä sitä häiritsevät impulssit aivojen etuosasta: tietoiset ajatukset keskeyttävät kinesteettisen aistin, joka kuitenkin korjaa automaattisesti itsensä, kun tietoinen ajattelu ja ohjaus katoaa (Barker, 2010, 30). Leikin avulla näyttelijä voi päästä tilaan, jossa aivojen takaosa työskentelee vapaasti ja luonnollisesti.

Keskittyminen ja kehon käyttö tapahtuu parhaiten rentoutuneessa tilassa (Blatner & Blatner, 1997, 57). Yrittäminen on psykofyysinen prosessi, jossa jännitys lihasryhmissä ainoastaan kasvaa: jos ihmiselle sanotaan, että hänen hartiansa ovat jäykät ja hänen tulisi jännittää niitä, seurauksena on se, että hän keskittyy niihin entisestään ja jännittää näin tahtomattaan lihaksiaan vain enemmän. On lähes mahdotonta tietoisesti rentouttaa mitään yksittäistä lihasryhmää (Barker, 2010, 79-80). Mielikuvitusleikin avulla keho on helppo rentouttaa ja saattaa oikean toiminnan tilaan, sillä se sulkee pois liiallisen tietoisin ajattelun. Rentoutuminen on myös mahdollista saada aikaiseksi mielikuvien avulla esimerkiksi kuvitellen makaavansa lämpimässä aurin-gonpaisteessa kauniilla rannalla. Tämä mielikuva itsessään saa verisuonet rentoutumaan ja avautumaan ja siten kehon lämpenemään (Blatner & Blatner, 1997, 57). Ihmismieli on uskomattoman elävä lähde fantasioille, toiveille, muistoille, ajatusyhdistelmille ja kaikenlaisille uusille ajatuksille. Leikissä voidaan tavoittaa mielikuvien avulla keho, jolloin mieltä hallitsee nimenomaan aivojen takaosa eli alitajunta, eikä niinkään vahvasti aivojen etuosa, johon järkeilevä mieli sijoittuu.

Olen huomannut harrastajanäyttelijöiden ohjaamisessa usein tämän esteen fyysisessä ilmaisussa. He analysoivat liikaa suoritettavaa liikettä tai asentoa, ja estävät sen aidon toteuttamisen. Harjoittelimme Pahuus-produktiota varten kohtausta, jossa näyttelijöiden tuli liikkua pimeässä eksyneinä ja sokeina, vaikka he todellisuudessa tunsivatkin tilan ja pystyivät liikkumaan siinä ongelmitta, erityisesti lavavalojen ollessa käytössä. Huomasin, että heidän yrityksensä esittää sokeaa ei näyttänyt kehollisesti aidolta ja se teki kohtauksesta hämmentävän. He kumartuivat hyvin alas ja kulkivat nenä edellä, kädet edessä; he olivat järjellisesti ajatelleet sokean näyttävän tältä. Harjoittelimme tilannetta leikin kautta ja pyysin puolta työryhmästä seuraamaan leikkiä ulkopuolelta. Sidoimme leikkiin osallistujien silmät ja he saivat tehtä-

väkseen leikkiä joko poliisi-rosvo-leikkiä tai yksilöinä suoritettavaa kiusaamisleikkiä, joka oli yhtenevä näytelmän erään kohtauksen kanssa. Kun näyttelijöiltä oli näin oikeasti poistettu näkökyky, he pystyivät aidommin omaksumaan sokean roolin ja leikkiin uppoutuessaan he unohtivat esittää kehollisesti sokeaa, ja vähitellen kehon asento alkoi mennä aidommin sokean ihmisen asentoa muistuttavaksi. Ryhti parani, selkä oli suorana ja pää ylhäällä, ja he käyttivät laajemmin tilaa ja reagoivat esineisiin ja ihmisiin aidommalla tavalla. Keskustelimme näistä fyysisistä havainnoista leikkiä seuranneiden ja osallistujien kanssa, ja saimme korjattua tämän kehollisen muodon esitykseen. Leikin kautta he pystyivät löytämään sokean hahmon ilmaisun ja oman aidon ilmaisunsa.

Liikkeellinen ilmaisu onnistuu luonnollisimmin, kun liikettä lähestytään leikillisesti tai leikin kautta, vapaasti kokeillen. Liiallinen yrittäminen ja ponnistelu estävät kehoa tuottamasta autenttista liikettä. Leikin avulla näyttelijä voi irrottautua analyyttisen mielen kahleista ja heittäytyä vapaan rentouden tilaan, jossa keho on helpommin käsiteltävissä ja ohjattavissa.

6 LEIKIN VAIKEUS JA VAKAVUUS

Leikki on luonnollinen osa meitä ja sen kautta itseilmaisu on helppoa ja monipuolistaa. Kuitenkin teatteri-ilmaisun ohjaaja kohtaa usein osallistujien vastustusta leikkiä kohtaan. Leikkiin ei haluta osallistua, tai siihen ei heittäydytä tai sitouduta. Jos leikki on niin luonnollinen ja sisäinen osa meitä, miksi leikkiminen on toisinaan niin vaikeaa? Miksi teatteri-ilmaisun ohjaaja kohtaa vastustusta, kun hän yrittää innostaa ryhmää leikkiin?

6.1 Leikisti vai tosissaan?

”Vain vakavuus leikissä tekee leikistä kokonaisen.” (McNiff, 1998, 116.)

Joillekin ihmisille leikkiin heittäytyminen on vaikeaa nimenomaan siksi, etteivät he ota sitä tosissaan. Erotamme yleensä puheessamme leikin ja todellisuuden/vakavan toisistaan. Määrittelemme näillä termeillä asiat tärkeiksi, vähemmän tärkeiksi ja tarpeettomiksi. Leikkiä tarkastellessamme emme kuitenkaan voi tehdä tällaista jaotusta toden ja epätoden välillä, sillä leikissä käytetään molempia tasoja. Huizinga pyrkikin kumoamaan vastaparitermit ”leikki” ja ”vakava”: vaikka vakavuus pyrkiikin hylkimään leikkiä, leikki voi aivan hyvin sisällyttää itseensä vakavuuden (Huizinga, 1949, 44-45).

Lapsille leikki on totta. Leikki on vakava asia ja leikin luomat tunnekokemukset voivat olla yhtä voimakkaita kuin oikeassa elämässä. Leikkiin uppoudutaan koko mielellä ja keholla, ja leikin maailmasta tulee siis hetkeksi todellisuutta. Leikki voi parhaimmillaan olla ihanampaa, surullisempaa, pelottavampaa ja raivokkaampaa kuin todellinen elämä. Kokemus tai tunne asiasta ei ole sen vähemmän todellinen, vaikka sen aiheuttaja ei olisikaan todellinen (Vehkalahti, 2013, 134).

Harrastajateatteria ohjatessani leikit ovat herättäneet usein osallistujissa voimakkaita tunteita, jotka ovat ilmenneet itkuna, nauruna, hurmiona ja energisyytenä. Olen myös nähnyt leikin vahvasti vakavoittavan vaikutuksen. Ohjatessani lukioikäisiä poikia, koin usein vaikeutta saada eräs pojista ottamaan leikit ja roolinsa vakavasti. Hänellä oli tapana panna kaikki vitsiksi ja luovuttaa ennen kuin hän edes oli kunnolla yrittänyt. Päätin kokeilla kuvitteluleikkiä hänen kanssaan. Loimme kuvittelu-leikkitilanteen näytelmämme maailmaan, jossa hän pääsi uppoutumaan hyvin syvästi vankeutta kärsivän roolihahmonsa olosuhteisiin ja kokemuksiin. Yhdessä ryhmänä mahdollistimme tämän maailman hänelle, kunnes hän pääsi lähes huomauttamatta sulautumaan tuohon vakavan uppoutumisen tilaan. Oli ihmeellistä nähdä muutos hänessä tuon leikin aikana ja sen jälkeen. Kokemuksen kautta hän oli nähnyt leikin todellisuuden ja suhtautui siitä lähtien aina kunnioittavasti leikkiharjoituksia ja roolihahmoaan kohtaan.

6.2 Lapsellinen leikki

Leikki on primaari sieluntila, johon vapaa ihminen pyrkii. Kulttuuri on kuitenkin luonut toimintoja, jotka estävät leikin: sääntöjä, normeja, ohjeita ja ihanteita, jotka säätelevät ihmisen elämää. (Heikkinen, 2010, 53-54.) Kulttuuristen tekijöiden lisäksi itse ohjaustilanteessa voi syntyä esteitä leikkiin heittäytymiselle. ”Leikki”-käsitteen käyttö voi estää erityisesti aikuisia ihmisiä ryhtymään leikkiin.

Olen huomannut tämän leikin käsitteen pelon aikuisissa useita kertoja ohjatessani harrastajateatteria. Olen huomannut selkeän eron osallistujien asenteessa leikkiin riippuen siitä kutsunko sitä leikiksi vai näyttelijäntyön harjoitteeksi. Ohjatessani Pudasjärvellä kesäteatteria ryhmässä olevat 50-65-vuotiaat ihmiset suoraan kieltäytyivät harjoitteista, jos käytin niistä termiä ”leikki”. Heti löytyi vaivoja ja syitä, miksi he eivät voineet tai halunneet osallistua, ja jättäytyivät sivummalle. Eräs osallistuja totesi, että ”antaa nuorempien leikkiä, me vanhemmat katsotaan sivusta” (Kirjoitta-

jan muistiinpanot). Käytin samaa harjoitetta kuitenkin myöhemmin harjoitusvaiheessa, ja tällöin puhuin kuinka hyvä se on näyttelijäntyön harjoitteena, koska se lisää havainnointi- ja aistimiskykyjä. Tällöin vanhemmatkin näyttelijät osallistuivat empimättä. Saman olen myös huomannut ohjatessani teini-ikäisiä harrastajanäyttelijöitä, joilla on korkea kynnys heittäytyä lapselliseksi, ja jotka haluavat olla vakavasti otettavia ja ”kypsiä”. Yleisin este vakavaan leikillisyyteen taitaakin olla osallistujan kyvyttömyys suhtautua leikkiin vakavasti.

6.3 Miksi ja miten?

Ohjatessani harrastajanäyttelijöitä sekä tehdessäni omaa luovaa työtäni olen huomannut, että ”miksi”-kysymykset estävät leikkiin heittäytymistä. Miksi-kysymys aktivoi mielen älyllisiä osa-alueita ja estää siten kokemuksellisuuteen ja alitajuntaan heittäytymisen. Miksi-kysymys voi myös estää leikin logiikan ymmärtämisen ja vaikeuttaa mielikuvituksen vapaata käyttöä. Miettiessämme syitä toiminnalle emme pysty uppoutumaan toimintaan täysin, emmekä pysty antamaan toiminnan tuottaa meissä järjeställisen ajattelun ulkopuolelle jäävää tietoa.

Kulttuurimme ja koulukasvatuksen myötä olemme usein oppineet pelkäämään virheitä ja tämä pelko voi estää leikin vapaaseen tilaan heittäytymiseen. Olemme oppineet ajattelemaan, että on olemassa oikeita ja vääriä vastauksia, ja oikeita ja vääriä tapoja tehdä asioita. Virheitä pidetään epäonnistumisena tai häpeällisenä. Välttellemme virheiden tekoa niin paljon, että saatamme jättää suorittamasta jonkin toiminnon vain siksi, ettemme epäonnistuisi siinä. Mietimme, miten leikki tulisi oikeasti tehdä, ja koska emme keksi oikeaa vastausta, pelkäämme heittäytyä ja tehdä itsemme naurunalaisiksi.

Juuri tästä syystä leikit ovat määrättömän arvokkaita meille: leikit mahdollistavat tilanteen, jossa virheitä ei ole olemassa ja jossa kokeilemiseen ja uudelleen kokeile-

miseen kannustetaan. Leikissä virheet mahdollistavat oppimisen ja uuden tavan katsoa asioita. Kokeileminen ja erehtyminen ovat tehokkaita tapoja oppia, sillä virheiden vuoksi joudumme ajattelemaan, uudelleen arvioimaan ja kokeilemaan uutta toimintatapaa (Barker, 2010, 131).

Kun teatteri-ilmaisun ohjaaja ohjaa työssään harrastajanäyttelijöitä tavoittelemaan leikillisyyttä ja opettaa asioita leikin kautta, on hyvää muistaa, että jokaisen sisällä on lapsi, joka edelleen osaa leikkiä. On hyvä myös tiedostaa, että monet ajattelemisen ja toiminnan tavat ovat aikuisella kehittyneet vastakkaiseen suuntaan koulutuksen ja kulttuurin normiston myötä. Suurin osa meistä on esimerkiksi oppinut keskittämään huomiomme oikean vastauksen etsimiseen. Luovuus on enemmän läsnä etsimisessä kuin löytämisessä (Nachmanovitch, 1990, 45). Sen sijaan, että olisimme objektiivisia ja realistisia, meidän tulee leikissä avata itsemme subjektiivisuudelle ja tunnekokemuksille. On myös luovuttava tehokkuusajattelusta ja opittava uudella tavalla pääsemään flow-tilaan. Meidän tulee vapauttaa ajatuksemme tilaan, jota kutsun kellumiseksi, ja olla herkkiä intuitiollemme ja esteettisesti miellyttävälle ajatuksille, vaikka ne olisivatkin loogisen ja rationaalisen ajattelumme vastaisia.

6.4 Jäykkyys ja paine

Jäykkä ehdottomuus ajattelussa ja toiminnassa voi olla este leikillisyyteen heittäytymiselle. Leikki haastaa kaikkia hyväksytyjä totuuksia, ja sen tavoitteena on ilmaisen vapaus vakauden ja asettumisen sijasta (McNiff, 1998, 69). Heittäytyminen mahdollisuuksien ja vapauden maailmaan voi olla vaikeaa, jos ihminen pelkää hallinnan menettämistä ja oman ajattelumallinsa kyseenalaistamista. Tällainen asenne estää luovuuden vapaan flow-tilan.

Improvisaatioleikkeihin ryhtyessä on myös tärkeä vapautua uuden tuottamisen paineesta. Ohjatessani lukioikäisiä poikia ensimmäistä yhteistä produktiotamme varten

käytin paljon vapaita improvisaatioleikkejä roolihahmojen ja lavamaailman luomiseen. Eräs näyttelijöistä ilmaisi silloin, että hänen oli vaikea heittäytyä leikkiin, sillä hän koki, ettei hän osannut luoda mitään uutta. Tämä voi olla suuri este kaikessa luovassa työssä: väärä oletus siitä, että luovuus tarkoittaa aina jonkin uuden keksimistä. Omassa ohjaustyössäni olen pyrkinyt ennemminkin autenttisuuteen ja vilpittömään ilmaisuun kuin uuden keksimiseen. Jos vapautamme leikin avulla yksilölliset tapamme ja ilmaisumuotomme, me luomme yksilöllistä ja elinvoimaista jälkeä. Olenkin pyrkinyt lähestymään luovaa työtä toiston enkä uuden keksimisen kautta. Toistamalla samaa asiaa uudelleen ja uudelleen voimme nähdä kuinka joka kerta ilmaisu muuttuu ja on siis uutta ja erillistä kaikesta aikaisemmasta.

7 LEIKKIVÄN NÄYTTELIJÄN OHJAAMINEN

Näyttelijäntyössä tarvitaan useita taitoja, joita leikki tukee ja voi mahdollistaa. Näitä ovat esimerkiksi hyvä fyysinen kunto, kehonhallinta, mielikuvitus, kyky toimia kuvitteellisessa maailmassa ja kyky reagoida spontaanisti asioihin ja ihmisiin. Leikin avulla voidaan myös voittaa näyttelijäntyön haasteita ja vaikeuksia. Näitä ovat muun muassa kehon vastustus sellaista liikettä kohtaan, joka poikkeaa näyttelijän omasta liikekielestä, vaikeus siirtää mielen aikomukset fyysiseksi toiminnaksi sekä haaste heittäytyä spontaaniin käyttäytymismalliin ja sosiaaliseen kanssakäymiseen, kun näyttelijä jo tietää toiminnan lopputuloksen (Barker, 2010, 12).

Usein näyttelijäntyössä voimme huomata saman kuin kaikessa muussakin tekemisessä: mitä kovemmin yritämme jotain, sitä huonompaa on lopputulos. Mitä enemmän mietimme sitä mitä olemme tekemässä, sitä vaikeampaa sitä on tehdä. Leikki mahdollistaa järkeilyä ja luonnottomasta väkinäisyydestä vapaan tutkimisen ja löytämisen prosessin, joka on hauskaa, ja jonka sivutuotteena voi oppia myös näyttelijälle tarpeellisia käytännön taitoja. Kokeilemisen ja erehtymisen tie on tuottoisa tie, ja tähän leikki tarjoaa kaiken mahdollisuuden. (Barker, 2010, 131.)

Käytettäessä leikkejä näyttelijäntyön ohjaamisen välineenä, huomataan, että opettamisen muoto on toisenlainen. Oppiminen ei tapahdu ulkopuolelta tietoa sisään kaa-
taen. Kyse ei myöskään ole uuden taidon oppimisesta, jota näyttelijä ei osaa ja jonka vuoksi hän saattaa tuntea ahdistusta ja jännitystä. Leikissä mennään takaisin oppimisen alkuperäisten prosessien ääreen, niiden samojen prosessien ääreen, joilla näyttelijä oppi alun perin kaiken liikkeen, ja sen avulla näyttelijä voi uudelleen löytää kadonneet kykynsä tai kyvyt joita ei ole aiemmin tarvinnut käyttää. Leikin avulla näyttelijä voi palata takaisin siihen oppimisen aikaan ja vaiheeseen, joka oli ennen kaikkea miellyttävää, ilahduttavaa ja vapaata ahdistuksesta. Oppimisen tuskan sijaan hän kokee uudelleen löytämisen iloa. Leikki myös käynnistää aivoissa ei-analyttiset osa-alueet, sillä leikkiin uppoutuessaan ihminen ei tietoisesti reflektoi tai ohjaa toimintaansa. (Barker, 2010.)

Ohjatessa leikkiä näyttelijäntäytön metodina on tärkeää, ettei näyttelijälle kerro etukäteen harjoitteen tarkoitusta, sillä tämä saattaa saada hänet pyrkimään suorittamaan leikin ”oikein” tai ”tehokkaasti”, eikä hän voi nauttia kokemuksista ja tunteista, joita leikkiprosessi hänessä herättää. Olen myös omassa ohjaustyössäni huomannut kuinka tärkeää on avata harjoitteen jälkeen leikin tarkoitusta. Tämän huomasin erityisesti ohjatesani lukioikäisiä poikia. He kertoivat kuinka tärkeää heille oli ymmärtää leikittävien leikkien tarkoitusta, sillä muuten he eivät olisi osanneet nähdä kaikkea sitä mitä leikki opetti. Eräs näyttelijöistä, joka on näytellyt useissa produktionissa jo useiden vuosien ajan, kertoi kuinka hän vasta minun ohjauksessani ensi kertaa ymmärsi miksi leikkejä käytettiin ohjauksessa, sillä avasimme jokaisen leikin jälkeen harjoitteen tarkoituksen ja keskustelimme yhdessä ryhmänä jokaisen kokemuksista ja havainnoista leikin aikana.

Kuinka leikkiä voidaan siis soveltaa harrastajanäyttelijöiden näyttelijäntäytön ohjaamisessa? Uskon, että hyvin monipuolisesti ja koko näyttelijäntäytön kattavasti. Leikin kautta näyttelijät voivat saavuttaa luovuuden tilan, jossa he voivat laajemmin ja vapaammin käyttää mielikuvitustaan, itseilmaisuaan ja löytää toimintatapoja ja rooleja, joita hyödyntää teatteri-ilmaisussa. On vielä monia näyttelijäntäytön osa-alueita, joissa emme ole hyödyntäneet leikkiä riittävästi tai nähneet sen mahdollisuuksia. Olen tullut huomaamaan, ettei ole montaakaan ongelmaa tai oppimistilannetta teatteri-ilmaisussa, jota ei voisi ratkaista leikin avulla.

Leikin kautta teatteri-ilmaisu on luonnollista sekä jäykistävästä analyttisyydestä ja estoista vapaata. Jo pelkästään tästä syystä leikkiä tulisi käyttää teatteri-ilmaisun pääasiallisena harjoittelu- ja ilmaisumuotona: leikkiessämme olemme itsemme äärellä ja tuotamme itsestämme syntyvää ilmaisua luonnollisesti ja helposti, meille miellyttävällä tavalla. Kuka teatteri-ilmaisun ohjaaja tai teatterin harrastaja ei kaipaisi tällaista kevennystä usein tuskaiseen taiteen tuottamiseen ja puskemiseen? Leikkiessä ei tarvitse olla luova tai spontaani; siinä ei tarvitse tehdä asioita hyvin; ei tarvitse tietää mitä on tekemässä tai miksi; ja leikissä saa olla tekemättä yhtään mitään. Tämän vapauden ansioista harrastajanäyttelijöiden kynnys itseilmaisuuksiin ma-

daltuu ja fokus on näin leikkiessä yksistään luovan ja esteettisen sisällön tuottamisessa, ja siksi lopputulos on kokemukseni mukaan aina vaikuttavaa ja arvokasta paitsi tekijälle itselleen myös katsojalle.

LÄHDELUETTELO

Ackerman, D. 1999. Deep play. New York: Vintage books.

Barker, C. 2010. Theatre Games. A new approach to drama training. London: Methuen Drama.

Bergström, M. 1997. Mustat ja valkeat leikit. Juva: WSOY.

Bettelheim, B. 1988. Kyllin hyvät vanhemmat. Kirja lastenkasvatuksesta. Juva: WSOY.'

Blatner, A., Blatner A. 1997. The Art of Play. Helping Adults Reclaim Imagination and Spontaneity. New York: Brunner/Mazel Inc.

Booth, E. The everyday work of art. Awakening the extraordinary in your daily life. 2001. Nebraska: iUniverse.com Inc.

Caplan F., Caplan T. The power of play. 1973. New York: Anchor Books.

Csikszentmihalyi, M. Flow. 1990. New York: Harper and Row.

Ellis, M. 1973. Why people play. New Jersey: Prentice-Hall Inc.

Heikkinen, H. 2010. Vakava leikillisyyys. Draamakasvatusta opettajille. Helsinki: Kansanvalistusseura.

Helanko, R. 1980. Ihminen leikkii. Turku: Turun yliopiston offsetpaino

Huizinga J. Homo Ludens: A study of the play element in culture. 1949. New York: Routledge & Kegan Paul.

Hämeenaho, P., Koskinen-Koivisto, E. 2014. Moniulotteinen etnografia. Helsinki: Ethnos Ry.

Jantunen, T., Röönenberg, P. 1996. Anna lapsen leikkiä. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.

Kauhanen, E. 2005. Ikä kuin ikä on leikki-ikä. Www-dokumentti. Saatavissa: http://www.tiede.fi/artikkeli/72/ika_kuin_ika_on_leikki_ika. Kirjoitettu 30.3.2005. Julkaistu Tiede-lehdessä 5/2004. Luettu 3.5.2014.

Lindqvist, G. 1998. Leikin mahdollisuudet. Jyväskylä: Koulutuksen tutkimuslaitos, Jyväskylän yliopisto.

McNiff, S. 1998. Trust the process. An artist's guide to letting go. Boston: Shambhala Publications.

Miettinen, T., Pulkkinen, S., Taipale, J. 2010. Fenomenologian ydinkysymyksiä. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Millar S. The psychology of play. 1968. Baltimore: Penguin.

Nachmanovitch, S. 1990. Free play. Improvisation in life and art. New York: Jeremy P. Tarcher/ Putnam.

Saarinen, S. 2014. Aistiseikkailu. Elämyksiä ja toimintaa koko vuodeksi. Jyväskylä: PS-kustannus.

Tarkkonen, T., Kalliala, M. 2000. Leikki kaikkialla. Helsinki: Cultura.

Uotinen, J. 2010. Aistimuksellisuus, autoetnografia ja ruumiillinen tietäminen. Www-dokumentti. Saatavissa: http://www.elore.fi/arkisto/1_10/katsart_uotinen_1_10.pdf. Julkaistu Elore-lehdessä 1/2010. Luettu 20.12.2014.

Vehkalahti, R. 2008. Leikkivä teatteri. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Vehkalahti, R., Urho, T. 2013. Leikki on totta! Näkökulmia vapaan leikin tukemiseen. Helsinki: Lasten Keskus.

Winnicott, D. 2005. Playing and reality. New York: Routledge.

Painamattomat lähteet

Kirjoittajan omat työpäiväkirjat ajalta 1.9.2013-31.7.2014